Přehled hry

Vstupte do bájného Luxorského chrámu, proveďte dobrodruhy tajemnými chodbami této svatyně a objevte během výpravy cenné poklady.

Vaším cílem je dostat se do faraónovy hrobky, ale už během cesty můžete nasbírat mnoho pokladů a skarabeů oplývajících tajemnými silami. Dobrodruhy můžete v chrámu posouvat po dlaždicích pomocí Vašich karet. Čím dříve je dovedete do hrobky a čím více pokladů po cestě posbíráte, tím více bodů získáte. Jakmile se první dva dobrodruzi dostali s klíčem v ruce do hrobky, hra končí. Zvítězí ten, kdo nasbíral nejvíce bodů.

Obsah balení

- **1 hrací deska**
- **1 Horova deska**
- **1 hodnotící tabulka**
- **31 startovacích karet**
  6x 1
  5x +/- 1
  4x 2, 3, 4, 5
  4x kostka
- **24 Horových karet**
  8x 1. úroveň
  8x 2. úroveň
  8x 3. úroveň
  Úroveň je určena počtem očí ve spodní části karet.
- **30 pokladových dlaždic** – *(10 od každého druhu)*
  Vázy
  Šperky
  Sochy
  Počty dle druhů: *1x* *4x* *3x* *1x* *1x*
  Rub
- **14 chrámových dlaždic**
  Líc:
  Rub:
  4x Kobra
  6x Sokol
  4x Lev
  3x žolík
  1x 1 nebo 2 oči
  4x skarabeus
  1x 2 nebo 3 oči
  1x žolík/ skarabeus
  4x chodba
- **6 Horových dlaždic**
  2x 1, 2 nebo 3 oči a klíč
- **6 Usirových dlaždic**
  1x 1, 2x 2, 2x 3, 1x 4
- **20 klíčů**
  Líc
  Rub
- **18 pokladových žolíků**
- **22 skarabeů**
  Líc
  Rub
  4x
  8x
  6x
  4x
- **2 sarkofágy**
- **20 dobrodruhů**
  v barvách hráčů, 5 figurek od každé barvy
- **4 hráčské odznaky**
  v barvách hráčů
- **4 indikátory skóre**
  v barvách hráčů
- **1 hrací kostka**
  (barevně se může lišit od vyobrazené)
- **1 odznak začínajícího hráče**
- **Pravidla hry**

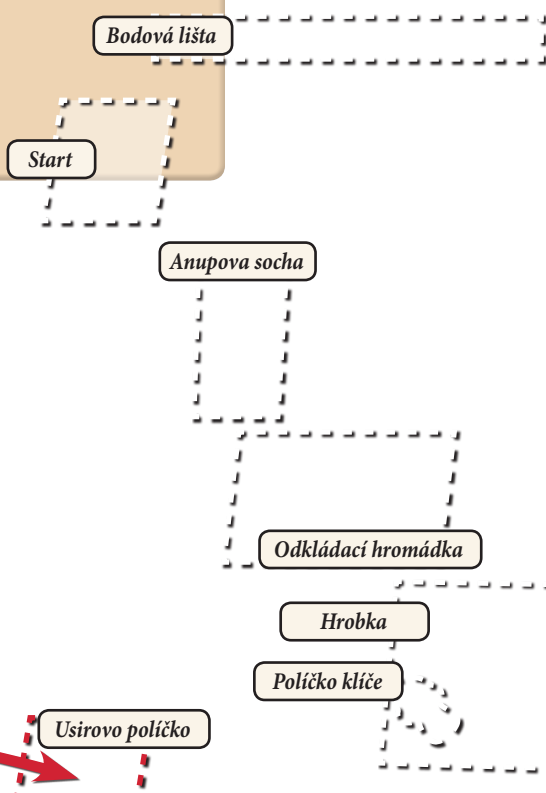
Příprava hry

Společné prvky hry

Položte **hrací desku** na střed stolu. Umístěte oba sarkofágy na hrobku. **Horovu desku** a **hodnotící tabulku** položte vedle hrací desky tak, aby na ně každý dobře viděl. Otočte lícem dolů všechny **skarabeové dlaždice** a zamíchejte je. Totéž zopakujte se **žolíkovými** a s **pokladovými dlaždicemi** a spolu s **klíči** je umístíte nad Horovu desku jako společnou hromádku. Připravte si vedle hrací desky i **hrací kostku**.

Hrací prvky hráčů

Zvolte si barvu hráče a vezměte si k sobě následující prvky ve vaší barvě: **5 dobrodruhů, 1 hráčský odznak, 1 indikátor skóre**. Každý položí své dobrodruhy na hrací desku následujícím způsobem: Postavte dva dobrodruhy vaší barvy na startovní políčko (schody), položte jednoho dobrodruha vaší barvy **ležet** (aby nestál) na políčka s Anupovými sochami. Vaše **indikátory skóre** položte na políčko 0/100 **bodové lišty**. Nejmladší hráč si vezme **odznak začínajícího hráče**, protože on začíná hru. Vaše **hráčské odznaky** mějte před sebou tak, aby každý viděl, kdo má jakou barvu hráče. *V případě dvou nebo tří hráčů vraťte zbývající hrací prvky do krabice.*



Karty

Začínající hráč zamíchá **startovací karty** lícem dolů a každému rozdá po 5 kartách. Ze zbývajících karet vytvoří tahací hromádku na vyhrazené části hrací desky.

Důležité: Nemůžete měnit pořadí karet, které máte v rukou!

Horovy karty roztřiďte podle úrovní (podle počtu očí na spodku každé karty). Roztříděné balíčky odděleně zamíchejte a položte je lícem nahoru na správné pole Horovy desky (podle počtu symbolů očí).

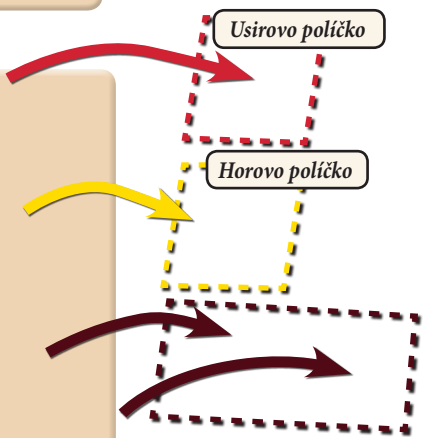
Dlaždice

Lícem dolů zamíchejte **Usirovy dlaždice** a následně lícem nahoru položte 4 z nich na 4 Usirova políčka hrací desky. Zbývající 2 dlaždice vraťte do krabice hry.

Horovy dlaždice položte na Horovy políčka hrací desky podle počtu symbolů očí.

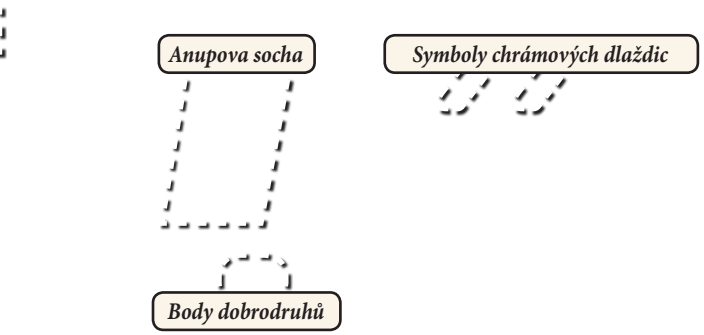
Lícem dolů zamíchejte **pokladové dlaždice** a náhodně vybrané položte lícem nahoru na zbývající políčka hrací desky.

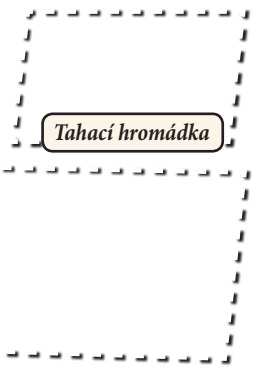
Roztřiďte **chrámové dlaždice** podle jejich rubové strany. Roztříděné balíčky odděleně zamíchejte a následně z nich vytvořte samostatné tahací hromádky vedle hrací desky.

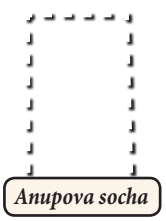


HODNOTÍCÍ TABULKA *V levé části vidíte pořadí bodového hodnocení na konci hry:*

1. Pozice dobrodruhů | 2. Získané sarkofágy | 3. Zbývající klíče
4. Sesbírané sety pokladových dlaždic | 5. Skarabeové body
V pravé části vidíte body připisované za sesbírané sety pokladových dlaždic.



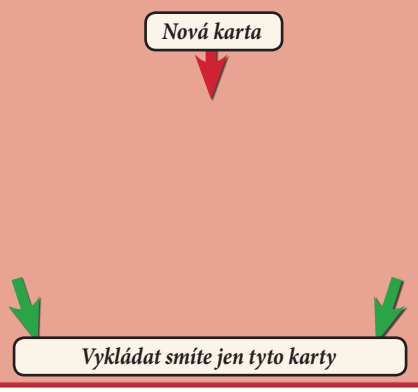




Důležité: Karty používejte následovně

Ve hře Luxor až do konce hry nesmíte měnit pořadí karet, které držíte v rukou! Vykládat z ruky můžete jen karty z pravého nebo levého okraje a nesmíte si měnit uspořádání zbývajících karet ani po vyložení karty.

Vyloženou kartu (startovací kartu nebo Horovu kartu) položte na odkládací hromádku. Po tažení nové karty z tahací hromádky si ji musíte založit mezi Vaše 4 karty do středu. Na konci svého tahu mějte v ruce vždy 5 karet. Když dojdou karty v tahací hromádce, zamíchejte odkládací hromádku a vytvořte z ní novou tahací hromádku.



Průběh hry

Hra Luxor se hraje na více kol. Jedno kolo začíná u začínajícího hráče a ostatní ho následují v pořadí ve směru hodinových ručiček.

1. Vyložení karty a pohyb dobrodruhem

Když jsi na řadě, vylož pravou krajní nebo levou krajní kartu ze svých rukou a podle karty kráčej svým dobrodruhem z dlaždice na dlaždici po cestě k hrobce.

2. Akce

Udělej akci té dlaždice, na kterou se postavil tvůj dobrodruh na konci tvého kroku.

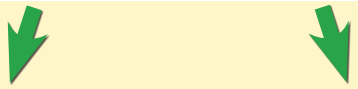
3. Tažení karty

Na konci svého kroku si táhni jednu kartu z tahací hromádky. Tuto novou kartu zasuň do středu mezi karty, které máš v ruce. Teprve poté může začít svůj tah následující hráč.

Hra končí, když první dva dobrodruzi s klíčem vkročí do hrobky. Zahájené kolo ještě dohrajete a pak se pustíte do finálního vyhodnocení. **Podrobný průběh hry si přečtěte na následujících dvou stranách.**

1. Vyložení karty a pohyb dobrodruhem

Vyber si z ruky pravou krajní nebo levou krajní kartu a polož ji lícem nahoru na odkládací hromádku na vyznačeném místě hrací desky.



Příklad: Eva může ze svých rukou vyložit buď levou krajní 1-ku nebo pravou krajní 3-ku.

Startovací karty:

Tvá vyložená karta ukazuje nějaké číslo. **Jedním z tvých dobrodruhů** přejdeš o tolik dlaždic blíže ke hrobce.

Na vyložené kartě máš znak . **Jedním z tvých dobrodruhů** projdeš o jednu dlaždici dopředu nebo dozadu.

Na vyložené kartě máš znak . Hodíš hrací kostkou a **jedním z tvých dobrodruhů** projdeš o tolik dlaždic blíže ke hrobce, kolik je na vrchu kostky.

Příklad: Eva (červený hráč) projde svým dobrodruhem o 3 dlaždice dopředu.

Horovy karty:

Během hry můžeš získat Horovy karty 1., 2. nebo 3. úrovně, které dávají možnost dalších kroků. *Více o tom zjistíš na **straně 8**.*

Když vyložíš Horovu kartu, i tu polož lícem nahoru na odkládací hromádku uprostřed hrací desky.

Můžeš si posunout vpřed jednoho dobrodruha o 1 až 6 dlaždic.

Každého dobrodruha si posuneš vpřed o 2 dlaždice.

Posuneš si posledního dobrodruha k předposlednímu.

Posuň si dobrodruha a získej pokladovou kartu s počtem dobrodruhů nižším o jednoho

Pravidla kroků

<u>Zvolení a posouvání dobrodruha:</u>

Když jsi na řadě, můžeš si vybrat, kterého dobrodruha si přeješ posunout. Dobrodruzi ležící při Anupových sochách ještě nejsou ve hře, s nimi ještě nemůžeš kráčet. Svým dobrodruhem kráčíš z dlaždice na dlaždici. Když procházíš přes takové políčko, na kterém není dlaždice, to políčko jednoduše přeskočíš. Na jednom políčku nebo na jedné dlaždici může stát neomezený počet dobrodruhů najednou.

Příklad: Eva (červený hráč) se posune o 3 dlaždice. Prázdné políčko jednoduše přeskočí. Svým dobrodruhem ležícím u Anupovy sochy ještě nemůže hrát.

<u>Krok z prázdného políčka:</u>

Když kráčíš dobrodruhem, který stojí na prázdném políčku, tvůj první krok uděláš na první dlaždici, která následuje po prázdném políčku, a ostatní kroky děláš dále obvyklým způsobem.

Příklad: Eva (červený hráč) se posouvá o 2 dlaždice. Jejím prvním krokem je první dlaždice po prázdném políčku a druhý krok dělá na další dlaždici.

<u>Zařazení nových dobrodruhů do hry:</u>

Když jsi na řadě a dobrodruhem procházíš políčkem u Anupovy sochy, tak můžeš svého dobrodruha ležícího na daném políčku aktivovat a položit na start. Odteď je tento dobrodruh ve hře, od dalšího kola ním můžeš kráčet.

Příklad: Petr (zelený hráč) hodil kostkou 5-ku. Svými 5 kroky prochází před Anupovo sochou. Vezme svého dobrodruha ležícího na políčku před sochou a postaví jej na start.

***<u>Velmi zřídka,</u>** ale může se stát, když jsi na řadě, že nemůžeš udělat tah v souladu s pravidly hry ani s tvou pravou krajní, ani s levou krajní kartou. V takovém případě vylož některou z krajních karet bez hýbání dobrodruhy. Táhni si novou kartu. Tvůj tah je tímto ukončen.*

2. Akce

Udělej akci té dlaždice, **na které zůstal** tvůj dobrodruh na konci tahu. Podle druhu dlaždice to může být:

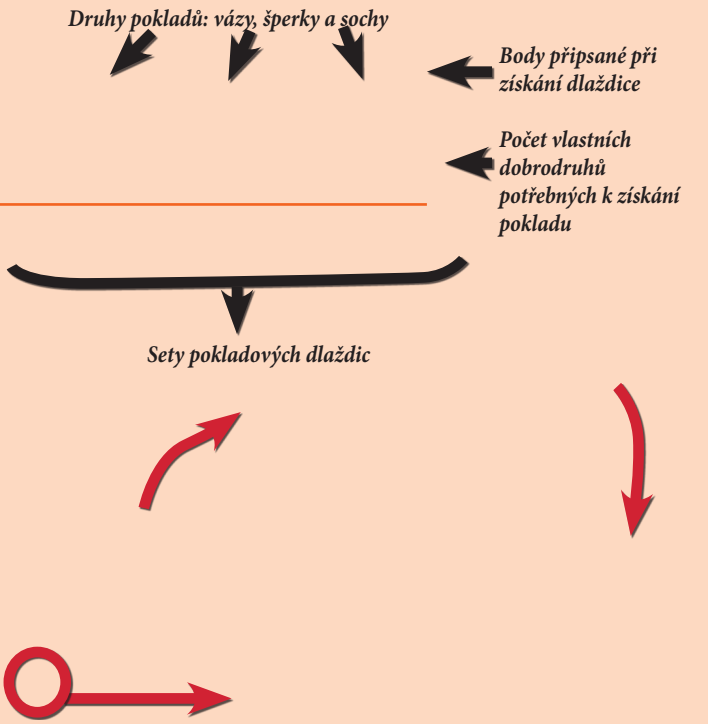
Pokladová dlaždice:

Podívej se, jestli na dané dlaždici stojí alespoň tolik tvých dobrodruhů, kolik dobrodruhů je na ní zobrazených.

- Pokud na ní máš méně svých dobrodruhů - nic se nestane.
- Na dlaždici stojí alespoň tolik dobrodruhů, kolik jich je potřebných pro její získání. - Vezmi si tu dlaždici. Posuň vpřed svůj indikátor skóre na bodové liště o počet bodů uvedený na dlaždici. Dlaždici si ponech až do konce hry, protože za sesbírané sety těchto dlaždic (váza, šperk a socha) si můžeš na konci hry připočítat další body.

Podívej se, jestli na odkrytém políčku po pokladové dlaždici je nějaký symbol

Pokud na odkrytém políčku **vidíš nějaký symbol**, tak si vezmi vrchní chrámovou dlaždici odpovídající danému symbolu a lícem nahoru ji polož na políčko. Postav dobrodruha / dobrodruhy z políčka na nově položenou dlaždici, ale neproveď akci této dlaždice.
Když na odkrytém políčku **není žádný symbol**, vrať dobrodruha / dobrodruhy na toto prázdné políčko.



Příklad: Eva (červený hráč) přichází na tuto pokladovou dlaždici svým 2. dobrodruhem. Tímto splnila podmínky této dlaždice. Může si ji vzít. Na bodové liště posune svůj indikátor skóre o 3 políčka vpřed. Na odkrytém políčku (na cestě k hrobce) je odhalen symbol chrámové dlaždice.

Chrámová dlaždice:

Podrobný popis akcí chrámových dlaždic najdeš na straně 7.

Horova dlaždice:

Můžeš si vzít ze společné hromádky, pokud tam ještě je

- jeden **klíč**

nebo

- vrchní kartu na Horově desce z toho balíku karet, na kterých je stejný počet očí, kolik jich je na Horově dlaždici. Novou kartu zasuň do středu mezi své karty v ruce. V tomto případě si na konci svého tahu netáhneš další kartu z tahací hromádky.

O Horově kartách se dočteš více na straně 8.

Příklad: Eva (červený hráč) si nevezme klíč, ale vezme si vrchní kartu z toho balíku na Horově desce, kde je zobrazeno jedno oko. Tuto kartu si zasune do středu mezi své karty v ruce.

Usirova dlaždice:

Okamžitě pojeď vpřed svým dobrodruhem o tolik dlaždic, kolik káže daná Usirova dlaždice a proveď akci té dlaždice, na které tvůj dobrodruh nakonec zastavil.

Důležité: *Nikdy žádný dobrodruh nesmí zůstat na Usirově dlaždici. Okamžitě ním jdi dál!*

Příklad: Eva (červený hráč) přišla svým dobrodruhem na Usirovu dlaždici s číslem 3. Okamžitě projde svým dobrodruhem dále o 3 dlaždice. Tam provede akci chrámové dlaždice, v rámci které si vezme jednoho skarabea ze společné hromádky.

3. Tažení karty

Na konci tvého kroku si táhni kartu z tahací hromádky. Novou kartu zasuň do středu mezi své karty v ruce.

Když dojdou karty z tahací hromádky, zamíchejte odkládací hromádku a vytvořte z ní novou tahací hromádku.

Výjimka: *Kdo si během tahu vzal Horovu kartu, ten si už netáhne novou.*

Poznámka: *Na konci svého tahu mějte v ruce vždy 5 karet.*

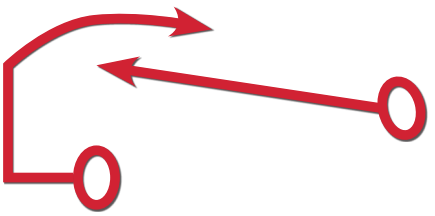
Konec a vyhodnocení hry

Hra skončí, když i druhý dobrodruh vkročí s klíčem do hrobky. Ještě dohrajete aktuální kolo. Na to, abyste vstoupili do hrobky, musí Váš tah sestávat přesně z tolika kroků, aby poslední padl na hrobku. Nesmíte ztratit ani jeden krok.

Zároveň, za každého dobrodruha, kterého chcete dostat do hrobky, **musíte odevzdat jeden klíč**. Předaný klíč je třeba položit na políčko klíče. Kdo nemá klíč, ten nemůže svým dobrodruhem vkročit do hrobky.

Pokud dojdeš do hrobky jako první, můžeš si vzít sarkofág v hodnotě 5 bodů. Sarkofág v hodnotě 3 bodů získá hráč, který vkročí jako druhý. (První dva dobrodruzi mohou patřit témuž hráči, ale i různým hráčům.)

Do hrobky lze vkročit i s dalšími dobrodruhy, pokud zaplatíte klíčem za vstup, ale sarkofág získávají pouze první dva dobrodruzi.



Příklad: Eva (červený hráč) vyložila kartu s číslem 2 a svým dobrodruhem přešla přesně na políčko se sarkofágem. Ze svých 2 klíčů složí jeden na políčko klíče na hrací desce. Nakonec si vezme sarkofág v hodnotě 3 bodů.

Výjimka ohledně konce hry: *Velmi zřídka, ale může se stát, že během celého kola se žádný hráč nemůže pohnout v souladu s pravidly hry. V takovém případě hra okamžitě skončí a začnete finální vyhodnocení.*

Hra skončila, následuje finální vyhodnocení. Nyní získáte další body, na základě kterých můžete posunout dále své indikátory skóre na bodové liště:

Poloha dobrodruhů

Za každého dobrodruha dostanete ten počet bodů, který je uveden v skarabeovi vedle políčka, na kterém stojí dobrodruh při vyhodnocení.

Poznámka: *Pokud stojí některý tvůj dobrodruh na startovacím políčku, nebo leží u některé Anupovy sochy, tak za něj se Ti nepřipisují body.*

Získané sarkofágy

Připočtěte si body, které máte na získaném sarkofágu.

Zbývající klíče

Za každý klíč, který je ještě u Vás, získáváte po jednom bodu.

Sesbírané sety pokladových dlaždic

Získáváte body za všechny kompletně sesbírané sety pokladových dlaždic. Jeden set pokladových dlaždic se skládá ze tří různých druhů pokladů (z vázy, sochy a šperku). Použijte pokladové žolíky na to, abyste nahradili chybějící druhy pokladů ze setu. V jednom setu pokladový dlaždic mohou být maximálně dva pokladové žolíky.

Podle množství úplných setů pokladových dlaždic získáváte následující body:

Počet setů	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8+*
Body	*3*	*7*	*12*	*18*	*25*	*33*	*42*	*52*

Příklad: Eva (červený hráč) získává celkem 31 bodů za své dobrodruhy.

(0+5+5+8+13)

Příklad: Eva (červený hráč) sesbírala celkem 3 sety pokladů, z nichž ve dvou použila i pokladové žolíky. Podle tabulky v levé části strany získává 12 bodů. Zbylý pokladový žolík jí už nepřináší body.

Skarabeové body

Obraťte své skaraby. Každému se připíší body z jeho skarabeů.

Příklad: Eva (červený hráč) získává celkem 7 bodů za své skaraby.

Hru vyhrává hráč, který získal nejvíce bodů. V případě remízy vyhrává ten, kdo získal cennější sarkofág. Pokud ani jeden z dotčených hráčů nemá sarkofág, má v tomto případě hra vítězů více.

Začněte hrát!

Když se setkáte s **chrámovou dlaždicí** nebo s **Horovo kartou**

pak si prohlédněte podrobný popis na následujících stranách:

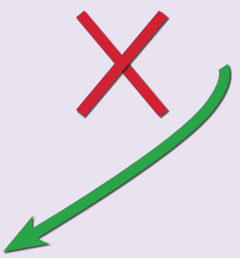
Přehled chrámových dlaždic

Skarabeus: Vezmi si jednoho skarabea ze společné hromádky. Potají se podívej, co má na líci a následně si jej polož před sebe lícem dolů. Na konci hry se Ti připíší body z tvých skarabeů.

Žolík: Vezmi si jednoho pokladového žolíka ze společné hromádky a polož ho před sebe.

Žolík / skarabeus: Vezmi si buď jednoho pokladového žolíka nebo jednoho skarabea ze společné hromádky a polož ho před sebe.

Příklad: Petr (zelený hráč) se rozhodl pro skarabea.



Horovo oko: Vezmi si vrchní Horovu kartu z hromádky na Horově desce z některého druhu karet zobrazených na Horově dlaždici. Zasuň tuto kartu do středu mezi své karty v ruce. Pokud již došly karty v hromádkách uvedených druhů karet, z nichž Ti dlaždice dovoluje vybrat si, tak nezískáš Horovu kartu.

Příklad: Petr (zelený hráč) se rozhodne pro Horovu kartu 2. úrovně. Taženou kartu zasune do středu mezi své karty v ruce. Na konci svého kroku si již netáhne kartu.

Chodba: Musíš přemístit svého dobrodruha na druhou dlaždici s vchodem chodby, která je další v pořadí směrem ke hrobce. Pokud se již blíže ke hrobce nenachází další taková dlaždice, tak se nic nestane. Svého dobrodruha musíš postavit vždy na následující chodbu v pořadí směrem ke hrobce. Nemůžeš přeskočit ani jednu dlaždici s chodbou.

Poznámka: *Pokud při přesunu na další chodbovou dlaždici projdeš okolo některé Anupovy sochy, při které leží jeden z tvých dobrodruhů, tak musíš tohoto dobrodruha postavit na startovací políčko hrací desky.*

Příklad: Petr (zelený hráč) vyloží kartu s číslem 1. Svým dobrodruhem postoupí vpřed o 1 dlaždici, čili na chodbu, ze které okamžitě přechází na následující dlaždici s chodbou v pořadí směrem ke hrobce.

Přehled Horových karet

Horovy karty přinášejí možnost dalšího posunu Vašich dobrodruhů.

1-X: Rozhodni se pro nějaké číslo v rozmezí kartou stanovených hodnot a následně se posuň svým dobrodruhem vpřed o tolik dlaždic.

Příklad: Petr (zelený hráč) vyložil kartu s čísly 1-3. Svým dobrodruhem se posouvá vpřed o 3 dlaždice, aby si mohl vzít pokladovou dlaždici z políčka, na které se postaví tímto svým tahem.

1-kostka: Hodíš hrací kostkou, zvolíš si číslo mezi 1 a hodnotou tvého hodu z kostky a posuneš svého dobrodruha vpřed o takto zvolený počet dlaždic.

Příklad: Petr (zelený hráč) hodil Bohu žel jen číslo 2, proto může svého dobrodruha posunout vpřed jen o 1 nebo 2 dlaždice. Zvolí si číslo 2. Svým dobrodruhem se posune vpřed o 2 dlaždice, protože v následujícím kole bude moci vyložit kartu s číslem 1 a takto si bude moci získat pokladovou dlaždici z políčka, na které by měl přijít.

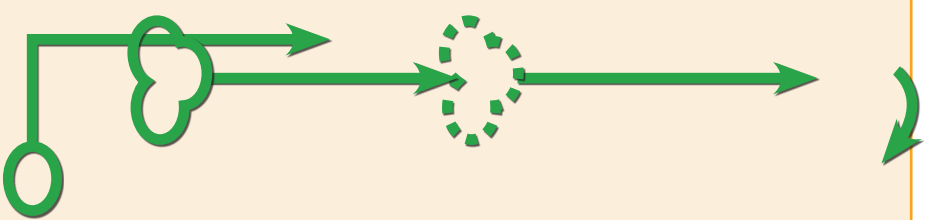
Všichni vpřed:

Posuň se vpřed všemi tvými **aktivovanými** dobrodruhy o tolik dlaždic, kolik určuje daná karta.

Začni s tím tvým dobrodruhem, který je nejblíže ke hrobce a nakonec posuň svého posledního dobrodruha v pořadí.

Po posunu všech tvých (aktivních) dobrodruhů si zvol **jednoho**, se kterým vykonáš akci dlaždice, na které stojí.

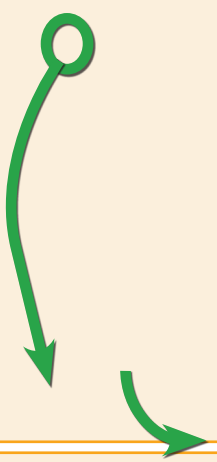
***Pozor!** Při vyložení karty „Všichni vpřed!" Je možné získat maximálně jednoho skaraba NEBO jednoho žolíka NEBO jednu pokladovou dlaždici NEBO lze použít pouze 1 chodbu s jedním dobrodruhem, NEBO si můžeš táhnout jednu Horovu kartu!*



Příklad: Petr (zelený hráč) má ve hře 4 aktivní dobrodruhy a každého z nich posouvá vpřed o 2 dlaždice. 3 z jeho dobrodruhů stojí na téže dlaždici. Tyto najednou posune vpřed o 2 dlaždice, kde je kvůli Usirově dlaždici posouvá ještě dál o 3 dlaždice. Nyní se rozhodne, se kterým dobrodruhem provede akci: Buď přemístí jednoho dobrodruha z chodby na další dlaždici s chodbou, nebo si vezme pokladovou dlaždici. Rozhodl se pro pokladovou dlaždici.

Posledního k předposlednímu:

Posledním svým dobrodruhem (který je od hrobky nejdále) můžeš doběhnout svého předposledního dobrodruha a následně vykonáš akci dlaždice, pokud je to možné. Pokud máš na nejvzdálenějším místě od hrobky několik dobrodruhů stejně daleko, tak si zvol **jednoho** z nich, se kterým doběhneš svého dobrodruha na předposledním místě.



Poznámka: Pokud tvůj předposlední dobrodruh stojí na prázdném políčku, tak svého posledního dobrodruha postavíš na toto prázdné políčko a neprovedeš žádnou akci.

Příklad: Petr (zelený hráč) má ve hře všech 5 dobrodruhů. Petr vyloží kartu „Poslední k předposlednímu". Zvolí si jednoho ze svých dvou dobrodruhů stojících na startovacím políčku (tito stojí nejdále od hrobky), kterým se posune ke svému dobrodruhovi stojícímu na předposledním místě a vezme si pokladovou dlaždici z toho políčka.

Mínus 1 dobrodruh:

Můžeš postoupit vpřed jedním dobrodruhem o 1, o 2 nebo 3 dlaždice. Pokud se posledním krokem postavíš na pokladovou dlaždici, tak Ti na její získání stačí o 1 méně dobrodruhů, než kolika si dlaždice vyžaduje.

Příklad: Eva (červený hráč) vyloží kartu „Minus 1 dobrodruh" a svým dobrodruhem udělá 1 krok vpřed. Přestože tamní pokladová dlaždice vyžaduje pro její získání 3 dobrodruhy, Eva si ji může vzít s 2 dobrodruhy.

Dovozce a distributor: Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu

© Copyright 2018 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.